G/SNSP-P-ACGP

Nintendo®

Disney

Pinocchio

© Disney

PAL VERSION



SPIELANLEITUNG





SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO® HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT WIRD, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die PINOCCHIO* Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

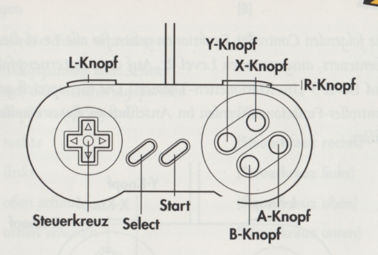
INHALT

Wichtige Hinweise

- Setze die Spielkassette weder extremer Kälte noch extremer Hitze aus. Bewahre sie immer bei Zimmertemperatur auf.
- Berühre niemals die Kontakte der Spielkassette. Halte sie sauber und staubfrei, indem Du sie in der dafür vorgesehenen Packung aufbewahrst.
- Versuche niemals, die Spielkassette auseinanderzunehmen.
- Laß die Spielkassette niemals in Berührung kommen mit Verdünnern, Benzin, Alkohol oder anderen starken Reinigungsmitteln, da sie sonst beschädigt wird.



Los geht's



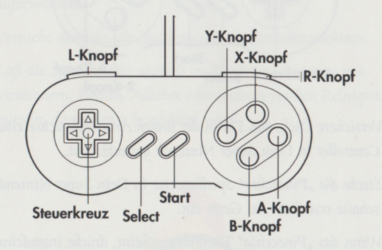
1. Versichere Dich, daß Du in der linken Anschlußbuchse einen Controller in Dein Super Nintendo gesteckt hast.
2. Stecke die „Pinocchio“ Spielkassette in Dein Super Nintendo und schalte erst dann das Gerät ein.
3. Wenn das „Pinocchio“ Titelbild erscheint, drücke irgendeinen Knopf auf dem Controller. Jetzt erscheint die Geschichte von Pinocchios Abenteuer.



4. Drücke den **A-, B-, X-** oder **Y**-Knopf, um die einzelnen Seiten der Geschichte weiterzulesen. Oder drücke **SELECT**, um die Geschichte zu überspringen und gleich mit dem Abenteuer zu beginnen. Im Laufe des Spiels wirst Du noch einiges mehr über die Geschichte des Abenteuers erfahren.
5. Hast Du das Ende der einführenden Geschichte erreicht, drücke **START**, um das Spiel zu beginnen.

Controller-Funktionen

Die folgenden Controller-Funktionen gelten für alle Level dieses Abenteuers, ausgenommen Level 2 „Auf dem Laternenpfahl" und Level 3 „Im Marionetten-Theater". Die hier speziell geltenden Controller-Funktionen werden im Anschluß an dieses Kapitel erklärt.



Springen	(B)
Wirbeln (Du mußt jedoch zuerst eine rote Buchseite gefunden haben)	(Y)
Nach rechts	(Steuerkreuz rechts)
Nach links	(Steuerkreuz links)
Nach oben schauen	(Steuerkreuz oben)
Ducken	(Steuerkreuz unten)

AUF DEM LATERNENPFAHL (LEVEL 2):

Springen	(B)
Gegner mit Schirm attackieren	(Y)
Schirm aufspannen zum Schutz (stehend) oder Schirm aufspannen als Fallschirm (springend)	(X)
Nach rechts	(Steuerkreuz rechts)
Nach links	(Steuerkreuz links)
Nach oben schauen	(Steuerkreuz oben)
Nach unten schauen	(Steuerkreuz unten)

IM MARIONETTEN-THEATER (LEVEL 3):

Nach rechts verbeugen	(X)
Nach links verbeugen	(Y)
Wirbeln	(Steuerkreuz oben)
Nach rechts treten	(A)
Nach links treten	(B)
Kauernd nach rechts treten	(Steuerkreuz unten, dann A drücken)
Kauernd nach links treten	(Steuerkreuz unten, dann B drücken)

Spezielle Fertigkeiten



SPRINGEN

Während Du mit Pinocchio durch den ersten Level marschierst, achte auf Hydranten, Straßenschilder und andere besondere Dinge. Er kann diese benutzen, um höher und weiter zu springen als normal.

WIRBELN

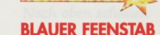
In einigen Leveln kann Pinocchio sich vor einem herannahenden Gegner schützen, indem er um die eigene Achse wirbelt. Allerdings muß er vorher eine rote Buchseite eingesammelt haben, denn erst dann kann er wirbeln.

Bonus-Gegenstände



PINOCCHIOS MÜTZE

Findest Du eine dieser Mützen, dann erhältst Du ein Extraleben.



BLAUER FEENSTAB

Stößt Du auf diesen magischen Stab, dann wird Pinocchios Energie wieder voll aufgefüllt.



BUCHSEITEN

Auf Deiner Reise durch dieses Abenteuer wirst Du auf gelbe, blaue, weiße und rote Buchseiten stoßen. Bewahre diese auf, denn sie verleihen Pinocchio besondere Bewegungsmöglichkeiten und Kräfte.



PINOCCHIOS SCHULBÜCHER

Bekommst Du eines von Pinocchios roten Schulbüchern, so erhältst Du ein Extraleben. Dieses wird aktiviert, sobald Du alle Leben aufgebraucht hast.

- Mit den gelben Buchseiten kann Pinocchio in Level 4 mit den blauen Luftballons höher fliegen.
- Dank der roten Buchseiten kann Pinocchio wirbeln, und somit Gegner abwehren.
- Die blauen Buchseiten erlauben Pinocchio höher zu springen, um an versteckte Bonus-Gegenstände heranzukommen.
- Mit Hilfe der weißen Buchseiten kann Pinocchio länger auf dem Seebett in Level 6 „Die Suche nach Monstro“ verweilen.

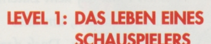
Pinocchios Abenteuer

Du kannst jetzt die Abenteuer Pinocchios live miterleben, indem Du Pinocchio und Jiminy durch ihre Abenteuer begleitest. Du solltest dabei immer drei Dinge im Hinterkopf behalten:

- *Wähle immer den Weg der Wahrheit.*
- *Sei mutig und stelle Dich den bösen Jungs, egal, was sie von Euch wollen.*
- *Auch wenn alles verloren scheint, sei immer selbstlos und helfe anderen, wo Du nur kannst.*

Immer wieder im Verlauf des Abenteuers wird es Gelegenheit geben, Pinocchio zu helfen, sich vor der Blauen Fee zu bewähren. Gewinne durch Deinen Verdienst die Rote Medaille der Wahrheit, die Gelbe Medaille des Mutes und die Blaue Medaille der Selbstlosigkeit, die Dir die Blaue Fee erteilt. Nur dann wird sie Pinocchio mit der Erfüllung seines größten Wunsches belohnen – ein richtiger Junge zu werden!

Um mehr über die Bewegungsmöglichkeiten zu erfahren, schaue im Kapitel **Controller-Funktionen** *nach.*



LEVEL 1: DAS LEBEN EINES SCHAUSPIELERS

Geppetto hat Pinocchio in die Schule geschickt, aber er kommt nicht dort an aufgrund des Geredes von Ehrlicher John und Gideon! Höre nicht auf deren Geschichten von dem „einfacheren Weg"! Hilf Pinocchio lieber, den besten Weg zur Schule zu finden, und laß Dich nicht von angeblichen Abkürzungen verführen! Nimm den richtigen Weg und die Blaue Fee wird Dich mit der Roten Medaille der Wahrheit belohnen. Entscheidest Du Dich aber für den falschen Weg… oh, je, … wird Pinocchios Nase gleich ein ganzes Stück länger! Bringe lieber die zwei frechen Jungs dazu, sich gegenseitig in die Haare zu bekommen, um Pinocchio und Dich in Ruhe zu lassen!





LEVEL 2: AUF DEM LATERNENPFAHL

Stromboli hat Pinocchio dazu gezwungen, in seinem Marionetten-Theater zu tanzen. Jiminy versucht nun, einen Platz auf dem Laternenpfahl zu ergattern, um alles sehen zu können. Doch dazu muß Jiminy erstmal die Schwärme von Motten und Fliegen vertreiben, die, vom Licht angezogen, dort umherschwirren. (Welche Bewegungsmöglichkeiten es auf diesem Level gibt, wird im Kapitel „Controller-Funktionen" gezeigt.)







LEVEL 3: IM MARIONETTEN-THEATER

Pinocchios Fähigkeiten werden von den anderen Marionetten in Strombolis Theater geprüft. Kopiere die Bewegungen der anderen Darsteller so genau wie möglich, um das Publikum zu begeistern, was dadurch zum Ausdruck gebracht wird, daß Münzen und andere Bonus-Gegenstände auf die Bühne geworfen werden. Kannst Du das Publikum aber nicht überzeugen, nun, dann wird es wohl Tomaten regnen. Und zwar weitaus mehr als in Mama Strombolis Spaghetti-Sauce reingehören! (Welche Bewegungsmöglichkeiten es auf diesem Level gibt, wird im Kapitel „Controller Funktionen" gezeigt.)

LEVEL 4: ALLES KOSTENLOS, JUNGS

Pinocchio hat sich mit Lampwick auf eine wilde Verfolgungsjagd durch die „Insel des Vergnügens" eingelassen. Lampwick und seine Freunde machen es ihm dabei wahrlich nicht leicht, denn sie werfen mit Steinen und Bällen auf ihn! Weiche diesen Wurfgeschossen geschickt aus und bleibe Lampwick auf den Fersen, wenn er nach einem Ballon greift um wegzufliegen. Hilf Pinocchio ebenfalls einen Ballon zu schnappen und von einem Ballonstrang zum nächsten zu springen! Die verschiedenen Ballonfarben stehen für die Zeit, die diese Pinocchio in der Luft halten können. Merke Dir gut, wie lange welcher Ballon sein Gewicht aushält!

Und schon geht es weiter! Lampwick setzt seine Verfolgung auf einem Wagen einer alten Achterbahn fort. Die Schienen haben auch schon bessere Zeiten gesehen, wie die zahlreichen Lücken beweisen. Tut sich eine solche vor ihm auf, dann laß Pinocchio sofort aus dem Wagen springen, um den nächsten, auf der anderen Seite der Schienenlücke fahrenden Wagen zu nehmen. Paß auf die Glocken auf, die Weichen verstellen. Am Ende der Achterbahn angekommen, vermeide jegliches Feuer und weiche den Wagen aus, die auf Dich zurasen. Sammle so viele Feenstäbe, Mützen und Bücher wie möglich ein, bevor Lampwick den ganzen Spaß verdirbt!





LEVEL 5: DIE FLUCHT VON PLEASURE ISLAND

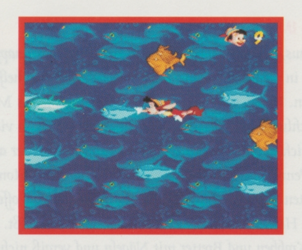
Pinocchio lernt, daß Habgier nichts bringt, und versucht nun, von der Insel des Vergnügens zu fliehen. Doch kaum auf dem Landungssteg angekommen, gerät er an einen bösen Fährmann. Zeige Mut, wenn Du Pinocchio hilfst, den Fährmann ins Wasser zu werfen, denn dann belohnt Euch die Blaue Fee mit der Gelben Medaille des Mutes.





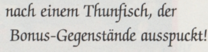
LEVEL 6: DIE SUCHE NACH MONSTRO

Nun geht es auf dem Grunde eines Sees weiter. Hilf Pinocchio, das Versteck von Monstro, dem Wal ausfindig zu machen. Sammle Muscheln, damit deren Gewicht Pinocchio am Seegrund hält. Halte die Augen auf, denn Monstro ist näher als Du denkst, und nutze die Hilfe von Seeanemonen und Rochen, um gefährliche Gebiete heil zu durchqueren. Denkt auch daran, daß Euch Luftströmungen, durch Luftblasen erkenntlich, nach oben oder unten ziehen können.



LEVEL 7: FISCHE

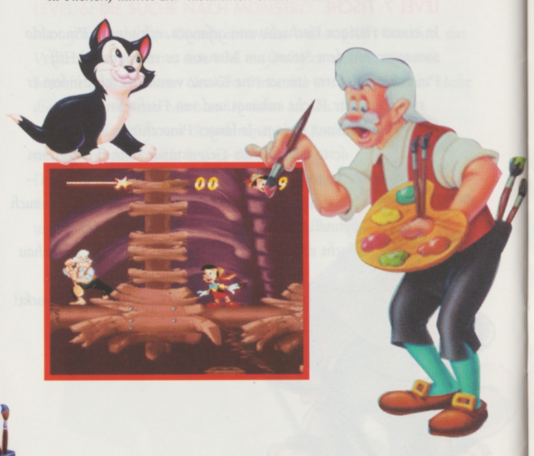
In einem riesigen Fischschwarm gefangen, schwimmt Pinocchio sozusagen mit dem Strom, um Monstro zu entkommen. Hilf Pinocchio, Monstro immer eine Kieme voraus zu sein, indem er sich an andere Fische anhängt und von Fischschwanz zu Fischschwanz springt. Je länger Pinocchio in Front liegt, desto mehr Bonus-Gegenstände können aufgelesen werden. Aber hüte Dich vor den Löwenfischen – sie hassen es, berührt zu werden. Es gibt aber auch freundliche Fische und Schildkröten, die Dir die Flucht erleichtern. Und noch ein Tip, halte Ausschau nach einem Thunfisch, der Bonus-Gegenstände ausspuckt!





LEVEL 8: IM INNERN DES WALS

Sieht so aus, als hätte Euch Monstro so oder so geschnappt, aber das ist schon in Ordnung, denn nun könnt Ihr Geppetto helfen davonzukommen. Wenn Ihr Euch in dem Schiffswrack, das Monstro ebenfalls verschluckt hat, umseht, dann sammelt gleich so viel Feuerholz wie möglich, damit Ihr ein schönes, qualmendes Feuer anzünden könnt. Wenn es so richtig raucht, dann wird Euch Monstro durch sein Husten ausspucken – hinaus in die Freiheit der offenen See. Brich das Holz, indem Du Pinocchio herumwirbeln läßt. Achte dabei aber auf Krabben und Bretter mit Nägeln und vergiß nicht, Geppetto zu suchen, damit Ihr zusammen entkommen könnt.





LEVEL 9: DIE FLUCHT VOR MONSTRO

Kaum in die Freiheit ausgespuckt, nimmt Monstro die Verfolgung des kleinen Floßes auf, mit dem Pinocchio und Geppetto in Sicherheit gelangen wollen. Hilf ihnen, indem Du dafür sorgst, daß sie durch Springen und Ducken das Floß vorwärts treiben. Wenn eine große Welle das Floß in seine Einzelteile zerlegt, dann denke daran, daß die Sicherheit eines anderen vor der eigenen steht – Geppettos Leben könnte davon abhängen! Tue das Richtige und die Blaue Fee wird Pinocchio ein letztes Mal mit einer Medaille belohnen – der Blauen Medaille der Selbstlosigkeit!

Dank Deiner Hilfe, kann Pinocchio sich bewähren und beweisen, daß er es wert ist, ein richtiger Junge zu werden. Die Blaue Fee wird ihren Zauberstab schwingen und Pinocchios Traum wird wahr werden.

Notizen



Die Spielemacher

FÜR DISNEY INTERACTIVE:

Produktionsleitung: Patrick Gilmore

Produktionsassistenz: Leila Chang

Projektleitung: Chip Vollers

Produktionsüberwachung: James Mellot

Testüberwachung: Jeffrey W. Blattner

Testleitung: Mary Schuyler

Test: John Castro, Patrick Larkin, Ronny Louie, Daryl David, Jesse David, Andre Aguilar, Toby Espiritu, Weijean Strand, David Mendelson

Dokumentation: Andrea Smith
Besonderen Dank an Michael Clement

FÜR LONDON STUDIOS, VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT:

Programmierung: Dave Chapman, Leo Skirenko, Richard Turner, Phil Lewin

Leitung Programmierung: Mike Ball

Chef-Designer: Dan Marchant

Assistenz-Designer: Sarah Thompson

Künstlerische Leitung: Kevin Oxland

Animation: Patrick Bierne, Stephen Cavalier, Paul Hallewell, Simon Swift

Sprites: Mark Anthony, Wayne Dalton, Marina Vydelingum, Eric Bailey, Matt Butler;
at Westwood Studios: Cindy Chin, Frank Saxton, Penina Finger, Kenn Seward, Andy Wilson

Hintergründe: Mark Bentley, Emma Cubberley, Jonathan Green

Storyboard: Sean Millard

Produktion: Dave Vout

Produktionsassistenz: Paul Welton

Produktionsausführung: Tony Fagelman

Regie: Dan Marchant

Besonderer Dank geht an das ganze Team des Studio London, Julian Rignall, Jonathan Howard, Michael Giacchino, Jim Story, Michael Benet und Louis Castle.

FÜR WALT DISNEY FEATURE ANIMATIONS:

Produktion: Paul Curasi

Weitere Produktion: Chuck Williams

Charakter Design und Entwicklung: Jim Story, Seung Kim, Michael Benet

Animationsüberwachung: Chris Bradley, Uli Meyer

Animation: Michael Benet, Tim Massa, Tony Stanley, Darko Cesar, Rob Corley, Elliot Bour, Travis Blaise, Gary Dunn, Dean Roberts, Arnaud Bethier, Tom Lock, Panagiotis Rappas, Andreas Wessel-Therhorn

Reinzeichnung: Arden Chan, Kevin Proctor, Merritt Andrews, Caroline Clifford, Kim Torpey, MicheleCraig, Niel Bushnell, Richard Jack, Julia Woolf, Chris Clarke, Amanda Barnes, Daniela Topham, Joanne Gooing, Anni O'Dell

Effects Animation: Joe Gilland, Gary Sole

Leitung Immage Processing und Farbmodelle: Cyndi Sager

Animationsprüfung: Jacqueline Hooks

Scanning: Jay Shindell

Redaktion: Jeff Draheim

Post-Produktion: Gary Blair

Produktionsmanagement:
Produktionsmanager: Cammie Cavallin
Produktionskoordination: Laura Roberson, Julie Pye
Produktionsassistenz: Scott Hutton, Barney North
Assistant to the Producer: Annette Laguer
Personal: Jan Seketa
Geschäftsführung: Cindy Beltz
Produktionsfinanzen: Stephanie Thrift
Technische Unterstützung: Enrique Santos, Don Gworek, Raul Anaya, Todd King, John Outten

Produktionsassistenz: Scott Hutton
London Crew: Uli Meyer, Gary Dunn, Richard Jack, Mark Broecking, Amault Berthier, Tom Lock, Christopher Clarke, Julie Pye, Dean Roberts, Panagiotis Rappis, Andreas Wessel-Terhorn, Niel Bushnell, Michele Craig, Debbi Wall

Garantiehinweis

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.

2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center
63760 Großostheim • (in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und / oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und / oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 01 30-58 06).

Für die in Österreich oder in der Schweiz gekauften Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-0662-45 92 03-0

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-0 61-3 11 88 18





Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN GERMANY